

PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 31, tirsdag 24. april 1990

Redaksjonelt

Til tross for at det (som vanlig) kun er gått to uker siden Phobos nr 30 kom ut, har det skjedd ganske mye på spillfronten. Phobos - alltid først med det siste. Ares-Blindern har avholdt sitt første lørdagsmøte. Det ble både spillt og drukket en god del. Av spill som ble spillt nevner vi i fleng: ASL, CIVILIZATION, WORLD IN FLAMES, EMPIRES IN ARMS osv. Et vellykket arrangement som vi får håpe blir gjentatt. På Gothcon XIV (Gøteborg 13. - 15. april) gjorde igjen Ares medlemmer det meget bra. Se egen reportasje inne i bladet. I tillegg bringer vi fyldige rollespill reportasjer og selvfølgelig siste runde i ymse Play by Ares (MAKT og IV MILLENNIUM) spill. Arcon 6 har kommet med sin første fremskrittssrapport, den ligger bl.a. til utdeling hos Spillspesialisten. Arcon 6 er selvfølgelig noe alle spillinteresserte må komme på.



MILLENNIUM^{IV}

Her er vi igjen med IV MILLENNIUM, merk: Millennium med hele to 'N'er. Her kommer vi også med noen klargjøringer: Hver bandedealer starter med ETT kvartal under sin kontroll. Husk at bandemedlemmene skal ha lønn og at verdnen er veldig korrupt.

Foreløpig er det med 6 spillere, og det er fortsatt plass til flere.

Spillerne har stort sett gjort det samme, med mer eller mindre hell, så plag nå de små grå litt og vis mer kreativitet. Dette gjelder ikke alle, men det så ut som om vårt eksempel var rettningslinjen for de fleste.

Utdrag fra LYNX POSTEN

Kriminaliteten har øket kraftig den siste uken. Særlig innenfor grove ran. Til høyre er det bilde av ukens ettersøkte. Erik Johannessen er en av de mange grufulle bankranerne, han har også gått løs på en pengetransport. Even Druse er ettersøkt for overfall på politimesteren.



EVEN DRUSE
100 000 KZ



ERIK JOHANNESSEN
15 000 KZ

UKAS RYKTER

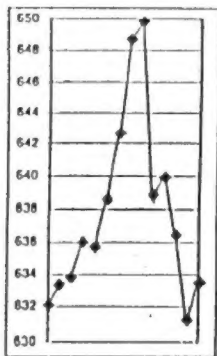
- Til alle freaks. Snuten er ekstra på vakt. Banker er ekstra godt bevoktet. Og snuten har fått inn ett nytt lager med rekrutter.
- Black scorpions pusher utblanda dop. Slakt dem.
- Rævva marked for slakta doninger.
- Nye sommerfugler på gang, kontakt Biffen.

RANKING

1. Sten Hugo Hiller (Yo!)
2. Tomas Mørkrid
3. Marius Bøhmer
4. Jon [REDACTED]
5. Patrik Sahlstrøm
6. Erik Johannessen (Huff!)

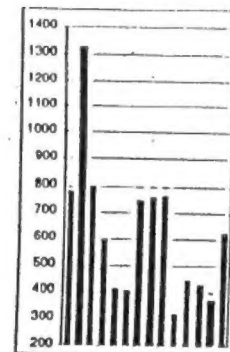
Ranking listen er skrevet ut ifra hvor godt spillerne ligger an. Og ikke hvor suksess rik omgangen var for den enkelte spiller.

ERLEND MILLER OG THOMAS NILSEN



MAKT

av Jon [REDACTED]



Denne uken fikk jeg inn trekk fra åtte av de fjorten som leverte sist, pluss fem nye. Jeg satser på at det var tilfeldige omstendigheter i forbindelse med påsken som var årsaken til at det nettopp var de som var dårligst plassert som ikke leverte. Jeg minner om at det ikke gjør noe om man står over et trekk eller tre. Det er heller ikke for sent for nye å bli med.

For øvrig håper jeg folk ikke tar rankinglisten for alvorlig. Det er ingen grunn til å gi opp spillet om man ikke ligger blant de tre på topp. Kanskje er det bare én vellykket smart aksjon som skal til før man havner der. Dessuten er det nå en god del av de høyt på listen som har begått lovbrudd. Deres makt er derfor avhengig av at de klarer å skjule sine kriminelle tilbøyeligheter! Kanskje havner en eller to av de høyt på listen bak lås og slå allerede i neste trekk?

Jeg måtte ta en viktig beslutning mht til reglene denne uken. Spilleren som sprengte Sinsenkrysset har gått rundt på Bjølsen og plapret om sine gjerninger. Dermed var det to andre spillere som i dette trekket prøvde å angi ham til politiet. Jeg har ikke sagt i reglene at spillerne er medlemmer av de spillklubbene de i virkeligheten er medlemmer av, så jeg var usikker på om jeg skulle tillate spillere å benytte seg av informasjon som var innhentet på slik måte. Men jeg bestemte meg for at ALT ER LOV. Det betyr at hvis noen tipser politiet om at en annen spiller har gjort ditt eller datt, så spør ikke jeg om hvor tipserne har fått sine informasjoner fra. Sinsen-sprengerer kan takke sine forholdsregler og sitt hell med prosentterninger for at han ikke ble arrestert i dette trekket.

NB: Pga. 1. mai skal neste trekk skal leveres til meg allerede i dag: tirsdag 24. april på Bjølsen, eller sendes til meg så jeg har det senest fredag 4. mai. Adressen er: Jon [REDACTED]

RANKING

Plass	Spiller	Endring
1	Kim S. Olsen	+2
2	Sten Hugo Hiller	-1
3	Patrik Sahlstrøm	-1
4	Erlend Miller	+5
5	Olav Bendiksby	+3
6	Thomas Nilsen	-2
7	Tomas H. Mørkrid	0
8	Johannes H. Berg	+7
9	Håvard Steinsbekk	+6
10	Fredrik Ørlyng	-5
11	Borger Borgersen	+4
12	Janne Tørklep	+3
13	Gorm Haug Eriksen	-7
14	Rune Mortensen	-4
15	Andreas Ørlyng	-4
16	Jørn K. Hansen	-4
17	Ketil Grøtting	-2
18	Carlos Steinarsen	-5
19	Fredrik Vogel	-5

RAMBO-HALLOMANN i NRK

Det ser ut til at NRK er villig til å ta alle midler i bruk for å ta opp kampen med konkurrerende kanaler. Siste påfunn er ansettelse av tøffere hallomenn.

De av oss som fremdeles ser på NRK kunne i går ikke unngå å legge merke til at den hittil så populære Gunvor Hals var erstattet av hallomannen *Erlend Miller* (20). Denne pent kledde unge mannen er ingen hvem som helst. Miller er mannen som tidligere denne uken skapte oppstandelse i Oslo ved å hoppe ut i hangglider fra Oslo Plaza. Og etter å ha forklart seg for politiet dro han sporenstreks til Trollveggen og gjorde et fallskjermhopp der!

Når de blir spurt om saken, svarer NRK at Gunvor Hals var "overeksponert" og "mettet", og at man har stor tro på unge Miller. Vi antar at han er ansatt fordi hans tøffe image appellerer til ungdommen. At Miller nylig fikk utgitt en Heavy Metal-låt på plate har nok også påvirket NRK's beslutning.

Blitz-demo igjen

Det ble i går avholdt en ulovlig anti-kapitalistisk demonstrasjon i Oslo. Politiet vet ikke sikkert hvem som står bak, men da majoriteten av demonstrantene var Blitzere, antar man at det var et Blitz-påfunn.

Norsk IBM-topp?

IBM opplyser at en nordmann var blant søkerne til stillingen som ny toppsjef for IBM i Europa. Mannen var imidlertid totalt ukvalifisert. Dessuten er det en kjent sak at IBM foretrekker å rekruttere internt.

Satanisme i Trondheim?

Turgjengere i vakre Bymarka i Trondheim ble forrige helg sjokkert over å finne pentagram og dyrerester like ved en parkeringsplass. Det har åpenbart foregått et hedensk rituale på stedet.

Dessuten kan kirketjeneren i Moholt kirke fortelle at noen en natt har malt "666" på kirkens dør. Og selv om tallet forekommer i Bibelen, er ikke dette en aktivitet man setter pris på.

Satanist står fram

En dame ved navn Louise Fére har oppsøkt

Arbeideravisas redaksjon. Hun kaller seg "satanist og naturverner". Det er oppsiktsvekkende at damen vil stå fram på denne måten etter den siste tids hendelser i Trondheim. Hun ønsker at folk skal kontakte henne. Arbeideravisa har hennes postboksadresse.

Kommune-nytt

Oslo Kommune beklager at *Sten Hugo Hiller* i forrige nummer ble titulert Avdelingsleder. Den korrekte betegnelsen på Hillers stilling er Førstekonsulent. Kommunen opplyser dessuten at Hiller nå har blitt tildelt lønn etter spesialist-regulativet.

Oslo Kommune opplyser at *Erlend Miller* har sluttet i kommunen for å begynne som hallomann i NRK.

Trondheim Kommune opplyser at *Håvard Steinsbekk* har fratrådt sin kommunale jobb for å ta en lagerjobb i et større entreprenørfirma.

Oslo Kommune bekjentgjør herved at *Olav Bendiksbj* har sluttet i sin jobb i kommunen.

Oslo Kommune opplyser at *Petter Eide*, sjef for Regnskapsavdelingen, har sagt opp sin stilling.

Oslo Kommune ønsker å gjøre kjent at *Kim S. Olsen* er utnevnt til ny sjef for Regnskapsavdelingen. Olsen ble forflyttet til avdelingen for bare to uker siden, og rykker nå altså opp til sjefsstillingen. Kommunen begrunner valget av unge Olsen med at hans overordnede har fremhevet ham som en eksepsjonelt dyktig medarbeider.

Terrorister jages

Politiet driver intens jakt på terroristene som for to uker siden sprengte Sinsenkrysset. Forrige torsdag aksjonerte politiet mot en leilighet på Grorud, pga flere uavhengige anonyme tips om at leilighetens innehaver stod bak sprengningen. Man antok også at mannen fremdeles var i besittelse av store mengder sprengstoff. En av de anonyme tipserne hevdet dessuten at mannen hadde planer om å sprengte Stortinget.

Politiet måtte imidlertid etter aksjonen tåle hard kritikk fra mannens naboer på Grorud. Under den storstilte aksjonen, som innbefattet såvel bruk av tåregass som helikoptere, fant man ingenting som tydet på at den 20 år gamle mistenkte Oslo-mannen hadde noe med Sinsen-sprengningen å gjøre. Mannen fikk derfor gå.

Leserbrev

Det er en skam at Norge ennå ikke er medlem av EF. Som medlem av EF ville vi kunne ha fått et stort økonomisk oppsving. Det er også klart at vi ved å stå utenfor EF er avskåret fra å påvirke beslutninger som har stor betydning for Europas fremtid.

- Borger Borgersen

Organisasjonen "Ordets Liv" i Trondheim kan bli vårt fremste vern mot ondskap og moralsk forfall. Alle gode kristne bør støtte opp!

- H.U.

B. Borgersen er ikke særlig nyansert i sitt syn på EF. Jeg vil minne Borgersen om at nasjonen sa nei til EF ved folkeavstemningen. Dessuten vil det få katastrofale konsekvenser for landbruket og miljøkampen hvis Norge blir EF-medlem.

- Jarne Knudsen

Politiet gjør en altfor dårlig jobb i etterforskningen av Sinsen-saken. Rotet minner om Palme-etterforskningen i Sverige. Det er også trist å se all korrupsjonen i Oslo. Noe må gjøres!

- K. O.

Herr Knudsen tar helt feil både med hensyn til landbruket og miljøpolitikken. Norske bønder vil kunne tjene stort på å kunne eksportere sine varer uten restriksjoner. Og våre muligheter til å utforme en effektiv miljøpolitikk vil bli langt bedre hvis vi blir medlem av EF.

- Borger Borgersen

"Satanistene" i Trondheim bør ha full frihet til å utøve sin virksomhet. De følger eldgamle tradisjoner, og er minst like viktige for samfunnet som kristenfolket.

- Lise I.

AKSJONER

Kodenavn	Sjanse	Suksess	Kommentar			
AD&D	98	Ja		Junta	98	Ja
AFV	90	Ja		Jøss	90	Ja
Aleph	4	Nei		Kaka	0.2	Nei
Alfa	99	Ja		Kanum	30	Nei
Alpha	90	Ja		Kanum II	90	Ja
Amen	90	Ja		Katyusha	97	Ja
Answer	95	Ja		Kjøttdeg	0.5	Nei
Apply	50	Nei		Klipp	99	Ja
Aske	3	Nei		Knallt	99	Ja
Au	5	Nei		Knas	0	Nei
Beite	55	Ja	Les nyhetene.	Koie	50	Nei
Beta (JT)	99	Ja		Kule	1	Nei
Beta (SHH)	5	Nei	Det er ikke valg nål	Lambda	99	Ja
				Leeese	100	Ja
Bil dekk	10	Nei		Matte	2	Nei
Bjørn	90	Ja		Meet friends	15	Ja
Blomster	90	Ja		Meeting	90	Nei
Boble	85	Ja		Melk	30	Nei
Bros	50	Ja		Nike	5	Nei
Buddha	50	Ja	8 medlemmer.	Nisselaudi	10	Nei
Daa-du II	40	Nei		NRK	30	Nei
Dagbladet	90	Ja		Olav	90	Ja
Danmark	95	Ja		Omega (EM)	10	Ja
Delta	90	Ja		Omega (JT)	98	Ja
Detektiv	40	Nei				
Dim Sum	90	Ja		Omega (SHH)	8	Ja
Draug	15	Nei		Onkel	70	Ja
Drugs n'	96	Ja		Overline	80	Ja
Eggedosis	95	Ja	Ledige verv i massevis.	Overskrift	100	Ja
				Paddington St.	3	Nei
Elg	90	Ja		Pakt	88	Ja
Endelig	0.4	Nei		Palass	80	Ja
Epsilon	80	Ja		Pang	80	Ja
Facitskrsm	30	Nei		Phew	98	Ja
Fixiqu	30	Ja		Phi	98	Ja
Fly	93	Ja		Phobos	80	Ja
Gale	90	Nei				
Galimatias	20	Nei		Photo	0	Nei
Gallere	90	Ja		Politi	96	Ja
Galosh	98	Ja		Postmann	0	Nei
Gamle Far	100	Ja		Psi	90	Ja
Gamma (JT)	99	Ja		Puger	20	Nei
Gamma (SHH)	20	Nei		Pusti	92	Ja
Game	30	Nei	Hun eksisterer ikke.	Rap	60	Ja
Gnore	70	Ja		Rock n'roll	70	Ja
Gollum	99	Ja		Rye	9	Nei
Gravenstein	95	Ja		Sambass	87	Ja
GRU	5	Nei		Sex n'	95	Ja
Gruff	90	Ja		Sirkei	0	Nei
Guggenheim	80	Nei		Sleip	10	Nei
Gymsal	50	Ja		Slap øf	85	Ja
Hagar	99	Ja	Begge deler OK.	Snillere	85	Ja
Holmenkollen	85	Ja		Spania	30	Ja
Hoppalong	20	Nei		Study	90	Ja
Hytte	80	Ja		Sugar-babe	0.3	Nei
Impa	80	Nei	Koster 40.000. De tar deg ikke alvorlig.	Sunqui	90	Nei
				Svin	0.65	Nei
Jaja	8	Nei		Sølman	75	Ja
Jegersjef	10	Ja		Talisman	80	Ja
Jegvant	20	Nei		Teppe	10	Nei
Join	99	Nei		Tut	85	Ja
Join2	98	Ja		Vennetjeneste	0	Nei
Join3	55	Nei		Wallar	80	Ja
Jump	90	Ja		Work	98	Ja
				Write	90	Ja
				Zalt	99	Ja

Slikt tar tid!

Nestformannen.

4 personer blir
interessert.

Narkotikaseksjonen.

Kjedelig lesning.

Geir og Ronny.

Du får inn 600 kr.
Og slikt bruker du
Phobos' navn till
Fikk ikke leid.

Først må du begynne!

Mette Borge.
Du får 50.000.



EN PARTISK FESTIVAL BESKRIVELSE

JOURNEYMAN

På veien nedover satt jeg i baksetet sammen med Hans. Evenementet var preget av stadig skifte av sittestilling og taktiske benplasseringer. Vi idestormet det nye fantasy-brettspillet "KRIG I TROLLMANNENS BAKGÅRD" og forhindret en plagsom avstikker til Lysekil for å se på "Skandale Star".

KRIG I TROLLMANNENS BAKGÅRD

Det nye fantastiske brettspillet så sitt lys i baksetet på Jon sin bil på vei til Göteborg i påsken. Scenariot er at trollmannen har tømt en "mislykket" potion ut i bakgården og de små dyrene der får oppleve virkningen. Maur, mus, rotter, bier, hener og katter dannet forskjellige organiserte fraksjoner. På spillpuben på Blindern ble spillet prøvd ut som selvgenererende krigs og byggespill av Bjørn, Øivind og meg selv. Spillet var morsomt helt til Bjørn oppdaget at han hadde tappt fordi Øivind drepte den eneste krigeren hans og sperret veien til den magiske drikken. Jeg hadde på dette tidspunktet utviklet flybårne styrker. Vi brukte bare maur. Kongen på haugen ble ikke kåret.

FASILITETER

Tidlig ute var jeg og sikret meg en gym-madrass av de tykke tidlig på Torsdag. På fredag var jeg i lokalene for arrangørene (dette ble mine to eneste seiere på kongressen). De hadde en fin kantine der som var et utmerket samlingssted. Hele eventementet ble billig og behagelig. Selv om man kan misunne hotellboerne er slett ikke en gymsal grunn god nok til å holde seg unna et slikt arrangement. Til det er det for moro.

TRØNDERE

Selvsagt kan det være plagsomt med så mange trøndere, men så lenge som de oppfører seg og attpåtil er uniformert kan man både utholde og unngå dem dersom man vil. De gjorde det forresten skarpt (i ASL gjorde de rent bord).

MERP

Jeg fikk prøvd Merp for første gang på denne kongressen. Selv om jeg ikke var forhåndspåmeldt tilbød det seg to åpne plasser. Jeg hoppet inn på et lag med trøndere. Det var apsolutt en positiv erfaring. Vi hadde en flink spilleleder og selv om trønderne ble trette etterhvert (det var midt på natten) spilte de godt. Vi villet oss fort bort fra det planlagte scenariot og loste plotet på vår egen måte. Vi vant ikke turneringen.

RUNEQUEST

I Runequest (som jeg heller ikke var forhåndspåmeldt til) spilte jeg og en gruppe trøndere troll. Jeg var leder for gruppen og lyktes stort sett med alt, unntatt å spise opp det lille mat-trollet (trollkin?) mitt. Neste gang blir nok det det første jeg gjør. Det var forresten en høyst spiselig trønderjente som spilte dette mat-trollet. Vi vant ikke turneringen.

JAMES BOND

I James Bond spilte jeg med en gruppe trøndere som helt ifra starten av insisterte på snirklete rollespilling i en turnering hvor seiersvilkårene var effektiv løsning av plotet. Vi skjønte aldri hva som foregikk. Vi vant ikke turneringen.

PARANOIA

Jeg spilte Paranoia for første gang og var litt forvirret i starten. Men etterhvert fikk jeg vite hva mine forskjellige eiendeler kunne brukes til og begynte å skjønne gamet. Jeg var en av de tre som til slutt ble sprengt av en atomladning i en scooter og gikk selvløsende omkring med min siste klone i ti minutter før spillet var slutt (sikkerhetsclearance ultra-violett). Da hadde jeg allerede sprengt en TV-stasjon (på direkten), en fabrikk og et fly. Jeg vant ikke turneringen.

FULA FÅNOR

Dette var en nattlig aktivitet som artet seg som en middels vellykket Impro 1 spilling. En vase med utstående tenner, elefantfotter, gulrotpyramider og asparges. Uheldigvis, ingen turnering og jeg gjorde heller ingen forsøk på å vinne den.

MUU

"Norske brett og rollespill" stod det i programmet. Med dette mente de Fabelfabrikkens "Muu" og "Liv & Død i Folkerepublikken". Liv og død gikk ut til fordel for rollespillet "Verden er en oppvarmet suppeskål (tallerken)". Muu ble spilt med to svenske grupper og en trønderak gruppe. Det var svært vellykket. Svenskene skjønte mer enn danskene gjorde på Viking-con og var svært begeistret. Trønderne presterte en av de mest positive Muu-sesjoner som har vært spilt (til tross for at spillelederen var trett som en uke gammel strempe). Til tross for minimal dramatisk påvirkning oppstod flodbølger, øyer, hemmelige reir og sovende storemuur. Flere av Muu prøvde dessuten å gå til store varme Muu (solen) samtidig som en Muu fortvilet prøvde å drukne seg (!). Det var oppfriskende å spille Muu igjen. Presset øker nå for å få utgitt Muu, men det gjenstår å se om noen er villig til å gjøre det.

VERDEN ER EN OPPVARNET SUPPESKÅL

Det alldeles nye rollespillet ble utprøvd også i Göteborg (med noen trøndere, sukk). De lyktes i å fange ledere for den biskvadrone som nesten tok livet av den ene spilleren. Lederen hadde en liten hjelm med et rødt flagg på toppen og ble fanget under et terningsbeger. Han ble brukt som forhandlingskort for å få bliene til å flytte fra bardisken på vertshuset "Palmegulvet". Forhandlingene lyktes og spillelederen sendte karakterene ut i sumpen for å "jakte på øgler". Beklageligvis overlevde en av karakterene de blodtørstige krokodillene og vendte hjem til Pesthullet (bydel i SENTRUM) som en rik mann. Da så jeg ingen grunn til å fortsette prøvespillingen; den var allerede mislykket. Suppeskålen er forresten åstedet for min første rollespillkampanje.

OPPSUMMERING

Gothcon var for min del svært vellykket. Den ble bare litt dyrere enn jeg hadde planlagt og ga stort utbytte. Fire for meg ukjente rollespill fikk jeg prøvd til tross for at jeg bare var forhåndspåmeldt (og bare hadde betalt for) ett av dem. Sluttsummen er at kongressen virkelig er tingen for en spillentusiast.

Tomas H.M.

SPILLPUB ref.

Spillpuben i helgen lot til å være et ganske vellykket foretak for alle impliserte parter. Selv deltok undertegnede i en introduksjon av spillet "Empires in Arms". Jeg var en svært passiv og forsiktig spaner i et spill hvor første trukket tok 6 timer. Det var likevel et morsomt spill som jeg gjerne stiller opp på igjen. Sannsynligvis vil oppfølgingen bli arrangert og da sikkert med mer effektiv spilling. Det er forresten morsomt i seg selv å delta i et krigsspill hvor jeg faktisk slipper å krige mot noen av de andre stormaktene. Spanskemongon nøyde seg i åpningsrunden med å innlemme Sardinia i det spanske rike. Senere tok han Portugal med store gevinster i politiske poeng. Den siste spillrunden tok han en fullstendig uforberedt Algerier på senga og var med det ganske høyt oppe på den politiske skalaen. Spill hvor diplomati og en dress med nøytrale stater inngår er i det hele tatt en velsignelse.

Det ble spilt andre ting på denne spillpuben også. Et Stalingrad-scenario i ASL ble observert, World in Flames, Civilization og et rollespill som så ut til å engasjere deltagerne.

Det er selvsagt et problem at nye spillere ikke er innstilt på å ta i bruk hele natten til spill, men man kan kanskje forstå dem og muligens legge opp til ikke fullt så tidkrevende spill på arrangemanger som trekker nye interesserte spillere.

De som er interessert i en lørdag med Empires in Arms kan kontakte Øivind Wornnes

Spillpuben var et positivt tiltak som vi gjerne ser Blindern-klubben gjentar.

-*-

FABELFABRIKKEN

RPG

ET SUPPEREFERAT:

Den første gruppen i Tomas H. Mørkrids rollespillkampanje startet som noen skikkelige fjosper i byen Hosenanna, også kalt "Festbillet". De blærte seg fort og måtte rømme byen. De kom til Multiplum, en nabo by som planla et angrep på Hosenanna. Etter å ha løst en mordgata i denne byen ble de tvunget overvært som fentekolonist i Krigens mot Hosenanna og "Det Kauderwalske Keiserrike". De lyktes noenlunde bra med sin fentekolonie-virkemåte (var tilfældigvis på riktig side i konflikten) og ble siden engasjert til å utforske det aldipule "Stillehavstørnet" hvis aldipule kjellersystem var en gåte selv for de som bodde der. Når de trængte inn i dette systemet ble verden reformert.

Tomas er kjent for sine reformasjoner (hver spilling innledes som regel med "Jeg har forresten reformert..."), men dette var en faktisk reformasjon.

Spillerne befant seg plutselig i "Verden er en oppvarmet suppeskål (tallerken)". Det var dag 1, år 0 (!) og spillerne befant seg i en bås i vertshuset "Palmegulvet", i bydelen Pesthullet i verdens eneste by; SENTRUM.

Sentrum er en by hvor det alltid er vært og faktisk. Dampen som stiger fra muren Multiplum surper for at orientering i Sentrum er en meget krevende oppgave. Da byen i tillegg er enorm fører dette til at de fleste mennesker kun kjenner til sin egen lille del av byen og holder seg der. Så har også våre kjære spillerkarakterer gjort til nå. Othello har fått bygget seg en skulderbal så han kan ri på skuldoren til Duppils (Othello er 40cm høy, Duppils er 240).

Den andre spillergruppen startet opp på samme sted til samme tid med noen utrolig snitt til karakterer. De bestemte seg straks for å finne "Smugnet" hvor keiser bolla bor. Etter å ha rotet rundt i flere dager og etter å ha stjålet låten til en sympatisk linker som tilkall meg å skyss dem over kanalen, kom de over den store kanalen til Porselen, hvor alt var mye finere og alle snakket myke finere enn dem. De er nå i ferd med å bygge opp sin sosiale status i denne bydelen.

I det hele tatt kan man si at disse gruppene aksjoner og karakterer er så puslete at det knapt er verdt å koste på dem disse linjene. Vel, vel, lev vel; Duppils, Othello, Ha jazzo, Jokknokk Pimejokke, Røppur og; hva dere nå heter alle sammen.

hilsen spillelederen i suppeskålen.

Litt på etterskudd nå, da vi nesten ferdig med kampanjen.
21.04.1003 AC. Shirens og Ylaruam rykker langt frem. Mot slutten av dagen beleirer Shirens Luhn, en by nær Black Eagle Barony. B. E. B. faller også til fienden. Hele dagen har det pågått en enorm sjøkrig like utenfor Specularum. Karamaikos flåte blir omtrent fullstendig senket.

Allt fra Kjemper til Kobolter kommer til Haven i løpet av denne dagen. Planene er klare, nå er det bare å vente på at fienden skal angripe.
22.04.1003 AC. Ylaruam tar Norvik, og Vestland overgir seg.
 Partiet gjorde ikke noe spesielt denne dagen.
23.04.1003 AC. Seaborg/Sjiborg faller og Østland overgir seg til Ylaruam. Dårlig var hindrer framrykk av Shirens.
 Heller ikke denne dagen gjorde partiet noe spesielt.
24.04.1003 AC. Været klarer og Shirens rykker frem mot Kelvin og Threshold/Portal. Sent på kvelden blir disse byene tatt.
 Galafried og de andre mottar i løpet av kvelden en strøm av flyktninger fra disse byene. Senere får partiet vite og situasjonen.
25.04.1003 AC. Specularum blir beleiret. Shirens slår ring rundt byen og matforsyningene blir dermed stoppet. Alias og Dragonbait lykkes i å lure seg ut og får dermed kontakt med Rannulf. Han har en magisk båt som kan gå under vann, så den fyller de med mat og går i skytteltraffikk mellom hovedstaden og matlagerene. På den måten blir Specularum reddet.
26.04.1003 AC. Shirens bryter ringen og stormer byen. Mot slutten av dagen må de trekke seg tilbake da forsvaret er for sterkt. I løpet av dagen har Karamaikos samlet restene av sine styrker og gått til mot angrep litt nord for Specul.
 De bryter igjennom, og Shirens blir drevet på vill flukt.

27.04.1003 AC. Shirens blir bare drevet bakover og bakover av Karamaikos styrker hele dagen. Cracos (populært kalt Kaktus, en 36 Lv. Cleric ankommer Haven.

28.04.1003 AC. Dårlig var over mesteparten av kontinentet. Partiet slapper av i dag også.
29.04.1003 AC. Samme som dagen før. Forsyningene fra malmgruvene i Thyatis stoppes.

01.05.1003 AC. 2. store sjøkrig. Ierendi og Karamaikos flåte knuster fullstendig Shirens flåte. Partiet er med, og Illskjegg seiling kunnskap redder dem flere ganger.
02.05.1003 AC. Shirens overgir seg. Landet blir delt i to mellom Karamaikos og Ierendi. Darokin erklærer krig med Karamaikos. Klokken 4.36 om morgenen angriper Ylaruam Karamaikos igjen. Denne gangen har ikke Karamaikos noen styrker igjen ved grensen og Ylaruam rykker derfor meget langt inn. Partiet vender tilbake til Haven helt uvitende om dette.

03.05.1003 AC. Ylaruam tar både Kelvin og Threshold/Portal i løpet av dagen. Karamaikos styrker prøver og stoppe dem, men blir fullstendig knust. Galafried blir tilkalt til fronten av Stephan Karamaikos III. Stephan ligger for døden, men like før han dør forteller han Galafried en historie. "En dag like etter jeg ble gift kom det en fe til meg. Hun fortalte at snart ville jeg få en sønn. Jeg skulle kjenne han igjen på et fødselsmerke under armen."

Hun fortalte videre at jeg måtte gjenne dette barnet, ellers ville det bli drept. Mange år senere fødte min kone dette barnet, og vi satte det straks bort på en bondegård i nærheten av Kelvin. Bare et år senere ble gården angrepet av Gobliner. Alle ble drept bortsett fra Elisia, hun var slekt av Prinsesse Argenta av Haven som levde for over 700 år siden. Heldigvis ble Argenta reddet av noen tapre eventyrere, ellers hadde jo ikke Elisia blitt født og barnet hadde heller ikke blitt reddet av henne. Hun tok barnet med til en familie hun kjente i Kelvin. De tok seg av barnet, men selv døde hun av skadene hun fikk av Goblinene. Dette barnet er deg, Galafried. (GISP!!!) Du er den eneste av mine barn som fortsatt lever. Det er du som må bli konge av Karamaikos, d.v.s. restene av det. Deretter sovner Stephan. Det er en sjokkert Galafried som kommer tilbake til Haven neste dag.

04.05.1003 AC. Specularum blir tatt i løpet av dagen. Rundt om i hele landet forsetter kampen. Innbyggerne nekter å blye seg for frken nomadene. Flere tusen mennesker blir drept p.g.a. dette.

Galafried kommer hjem og mottar omtrent samtidig beskjeden om at Specularum har blitt tatt av Ylaruam. Haven er nå neste mål.

05.05.1003 AC. Karamaikos ledelse overgir seg til Ylaruam. Stephan Karamaikos III dør, men han rakk og gi litt land til Galafried. (Land 52.)

Ylaruams tropper stopper rett utenfor Haven. Plutselig begynner bakken og riste. De er en kjempe stor jernmaskin, høyere enn 4 fotball baner. Partiet bestemmer seg for å gå inn i maskinen. Straks det blir merkt smyer de seg av gårde. De kommer frem til foten av Kjempen, og begynner og lete etter en inngang. De har med seg en kasse som skal settes inn på et bestemt sted i Kjempen. Til slutt finner Allan Ray en luke, og de går inn. Overalt er det hjul og tau, pumper og maskiner. Partiet går om bord i en heis og tar den så langt de kan. Heisen stopper i et kullager og de begynner og lete etter en ny oppgang. Det finner de tilslutt og de går opp.

De kommer opp i et rom der det er en port foran dem. Illskjegg prøver å blye den, men selv med hans styrke går det ikke. Plutselig åpner noen en luke og grynter frem et stvng "Hallo." Stemmen tilhører en gammel Gnome. Han ønsker dem velkommen til denne dyrehagen, og han forteller at inngangs billetten koster 10.000 GP. Etter mye om og men betaler de og drar innover. Etter litt kommer de til en dør som det står Kontrollrom på. Partiet går inn. Midt i rommet er det et lite hull. Det er her de skal plassere det som er oppi kassen. De åpner den, men finner slett ingen maskin men sønnen til Galafried, Gandalf. Partiet gir han en potion å leke med og stapper han oppi igjen mens de går videre. Plutselig faller hele kassen fra hverandre. Gandalf har brukt potionen til å lage et hull i kassen. Han hopper ut og løper inn nærmeste dør. Galafried skriker og stormer etter, rask etterfulgt av de andre. I det rommet de kommer inn i sitter det en gammel Dverg. (Han ga noe til Gandalf etterpå, men jeg husker ikke hva.)

Partiet tok igjen Gandalf og Illskjegg satte han opp på ryggen, og så gikk de videre. Plutselig oppdaget Galafried at Gandalf lekte med en Wand. Galafried spurte hva det var og Gandalf svarte at det var en Wand of Icestorm. I det nye rommet de kom inn i var det bare en masse tønner. Illskjegg satte ned Gandalf mens han hjalp til med å lete. Da Gandalf blir satt ned, venten han noen minutter og så går han ut den neste døren. Partiet fant ingenting, men plutselig oppdaget Alaty's at Gandalf er borte, og snarte som de er, skjønner de at han har leip ut igjennom den åpne døra. De stormer etter og kommer inn i et tomt rom. Det er en dør i andre enden, og de åpner den og går inn. Her inne er det en kjempe stor Rød Drage. D.v.s. det var en Rød Drage. Nå er den nemlig død. Den greide ikke rednings kastet. Gandalf stod der med rim i ansiktet da partiet kom inn. Dragen hadde falt sammen foran døren vidre inn. Men Illskjegg hadde råd, han gikk bort til dragen og skar seg inn. Til slutt hadde han laget en "hule" frem til døren. Men døren var låst og det var ingen nøkkelhull for Alaty's å dirke...

Gandalf tok da frem en lang rød sak fra sekken sin. Han la den foran døra og tente på en lang tråd som hang ut av den. Tråden brant og

02.05.1003 AC



kom nærmere og nærmere den røde tingen. Partiet spurte hva dette var for noe, og Gandalf svarte at det var bare noe som skulle sprengre hull i veggen. Partiet tok fatt i Gandalf og kastet seg ut av hulen akkurat da den eksploderte. Mens partiet ligger på gulvet, reiser Gandalf seg og løper inn igjennom hullet. Da partiet endelig kommer seg igjennom de også, er Gandalf forsvunnet inn en dør over 100 m. lengre oppe. Partiet stormer etter. De kommer frem til døra og går inn. Her er det ingen ting, så de går bare videre. I neste rom de kommer inn i sitter Gandalf på en benk. Plutselig begynner benken å bevege seg. Benken er egentlig et transportbånd. Det åpner seg en luke i veggen som Gandalf forsvinner inn i. Galafried og de andre kaster seg på båndet og løper etter. I enden av dette transportbåndet er det en ovn. Den er på! Galafried kaster seg etter men snubler og bommer. I samme øyeblikk som Gandalf datter ned i ovnen løfter han armen og trykker på en knapp. Ovnen slokner ned en gang. Allan Ray plukker opp Gandalf fra ovnen og gir han til Illskjegg. Gandalf bare ler og vil prøve igjen. Hele partiet skriker da "NEI!!!!!!"

Etter mye slike strabaser og andre påfunn fra Gandalf's side, kommer de endelig frem til et nytt kontrollrom. Her inne slår Gandalf på maskinen som begynner å bevege seg mot Haven. Det er en heis her, så de hopper på den og tar den et par etasjer opp. Plutselig stopper en Gnome dem, og han forteller at de var hyponisert av Ylaruams soldater. Nå var de blitt fri, men maskinen hadde blitt startet uten at vannsystemet var slått på, og derfor kunne hele greia gå i lufta nå som helst.

Partiet tok heisen helt opp til taket. D.v.s. en luke sperret veien helt opp, og det var bare så vidt de overlevde.

Maskinen begynte nå å gå mot havet, mens det hele tiden brant ut av vinduene (synene) på den. Dette var et stort slag for Ylaruam, for de hadde nemlig ikke trodd at innbyggerne av Karamaikos ikke ville overgi seg.

06.05.1003 AC. Klokken 6.47 om morgenen angriper Ylaruam Haven. Klokken 3.18 om morgenen angriper Glantri Ethengar og Broken Land. De tar mye land i løpet av dagen. Haven slår tilbake det første det første angrepet, men det har kostet dem mye. Galafrieds strategi hadde lyktes for i dag.

07.05.1003 AC. Glantri tar resten av Broken Land og 36 km. mer Ethengar. Haven blir bombet av Ylaruams katapulter hele dagen. Store branner raser i byen.

08.05.1003 AC. Dårlig var over hele det sydlige og vestlige delene av kontinentet. Ryktene går om at Thyatis er tatt av Ylaruam. Brannene i Haven slokner p.g.a. regnet.

09.05.1003 AC. Det dårlige været fortsetter men har også spredd seg til Alaphia. En orkan på Isle of Dawn oversvømmer flere hundre små landsbyer. All gjfmen og den sterke vinden og Ylaruams tankes og katapulter ubrukkelige.

10.05.1003 AC. Været klarer seg tidlig på dagen, så Ylaruam setter straks inn alt de har av styrker i nærheten inn mot Haven. Krigen pågår hele dagen og det er bare så vidt Haven klarer seg. Sent på kvelden trekker de seg nemlig tilbake. Glantri tar enda mer land fra Ethengar i løpet av dagen.

11.05.1003 AC. Ylaruam allierer Ethengar og erklærer krig med Glantri. Det er våpenstillhet i

12.05.1003 AC. Klokken 2.58 om morgenen angriper Ylaruam Minrothad og Ierendi. De går i land på alle tyene til Minrothad, men greier ikke dette i Ierendi. I Haven er det still i dag også.

13.05.1003 AC. 3. store sjøkrig mellom Ierendi og Ylaruam starter tidlig om dagen og pågår helt til kvelden. Ierendi tapte.

14.05.1003 AC. Minrothad overgir seg.

15.05.1003 AC. Ylaruam sender et brev til Galafried der de godtar Galafrieds land

Haven som en egen stat hvis han går med på visse bestemmelser. Det gjør han til slutt. Haven blir proklamert som egen stat og Galafried blir utnevnt til Keiser av Haven. Resten av partiet blir utnevnt til hertuger og hertuginne av Haven.

16.05.1003 AC. Ylaruam går i land flere steder på hovedøya i Ierendi.

17.05.1003 AC. Ierendi overgir seg til Ylaruam.

18.05.1003 AC. Bargel, lederen for Black Eagle Barony blir drept. Folket vil ha en mektig tyv til å lede dem. Alaty's blir utnevnt til hertuginne av et stort landområde. (Land nr. 48). Hun dør landet

Avali. Hun og Galafried setter seg ned for å forme en allianse mellom Haven og Avali.

19.05.1003 AC. Avali og Haven allierer hverandre denne dagen. Rundt om i resten av verden er det ikke noen kamper i dag.

Ylaruam har satt opp mye av sine styrker på den nye grensen mellom Glantri og Ethengar.

20.05.1003 AC. Ethengar og Glantri har begge en sterk front, og derfor gjør ingen av dem noen framsteg. I Haven begynner en arbeid med å bygge opp byen igjen. Rannulf gifter seg med Elena, en slektning av kongefamilien i Thyatis.

21.05.1003 AC. Den 30. dagen. Klokken 3.36 om morgenen angriper Ylaruam og Ethengar Darokin. Hovedkrigen har nå begynt!

Darokin som hadde planlagt en invasjon av Karamaikos, ble fullstendig overrumplet av dette angrepet. Allikevel, greide Darokin å hindre at Ylaruam og Ethengar tok mye land fra Darokin.

I Haven forsetter folket oppbyggingen helt uvitende om hva som skjer i Darokin.

22.05.1003 AC. Selenica og Corunglain blir beleiret tidlig om morgenen. Den

4. store sjøkrig mellom Darokin og Ylaruam blir helt utenfor Malfeggi sumpen. Ylaruam vinner, og Darokin's flåte blir utslettet.

Partiet mottar beskjeden og starter opprustningen igjen.

23.05.1003 AC. Den 1. store luftkrigen blir holdt. Partiet blir tildelt et av skipene til Darokin. Skipet blir bordet, og det er bare så vidt partiet kommer seg ut før det styrter. Ethengar har problemer med sine angrep.



07.05.1003 AC

08.05.1003 AC

09.05.1003 AC

10.05.1003 AC

11.05.1003 AC

12.05.1003 AC

13.05.1003 AC

14.05.1003 AC

15.05.1003 AC

16.05.1003 AC

17.05.1003 AC

18.05.1003 AC

19.05.1003 AC

20.05.1003 AC

21.05.1003 AC

22.05.1003 AC

23.05.1003 AC

24.05.1003 AC

25.05.1003 AC

26.05.1003 AC

27.05.1003 AC

28.05.1003 AC

29.05.1003 AC

30.05.1003 AC

31.05.1003 AC

01.06.1003 AC

02.06.1003 AC

03.06.1003 AC

04.06.1003 AC

05.06.1003 AC

06.06.1003 AC

07.06.1003 AC

08.06.1003 AC

09.06.1003 AC

10.06.1003 AC

11.06.1003 AC

12.06.1003 AC

13.06.1003 AC

14.06.1003 AC

15.06.1003 AC

16.06.1003 AC

17.06.1003 AC

18.06.1003 AC

19.06.1003 AC

20.06.1003 AC

21.06.1003 AC

22.06.1003 AC

23.06.1003 AC

24.06.1003 AC

25.06.1003 AC

26.06.1003 AC

27.06.1003 AC

28.06.1003 AC

29.06.1003 AC

30.06.1003 AC

31.06.1003 AC

01.07.1003 AC

02.07.1003 AC

03.07.1003 AC

04.07.1003 AC

05.07.1003 AC

06.07.1003 AC

07.07.1003 AC

08.07.1003 AC

09.07.1003 AC

10.07.1003 AC

11.07.1003 AC

12.07.1003 AC

13.07.1003 AC

14.07.1003 AC

15.07.1003 AC

16.07.1003 AC

17.07.1003 AC

18.07.1003 AC

19.07.1003 AC

20.07.1003 AC

21.07.1003 AC

22.07.1003 AC

23.07.1003 AC

24.07.1003 AC

25.07.1003 AC

26.07.1003 AC

27.07.1003 AC

28.07.1003 AC

29.07.1003 AC

30.07.1003 AC

31.07.1003 AC

01.08.1003 AC

02.08.1003 AC

03.08.1003 AC

04.08.1003 AC

05.08.1003 AC

06.08.1003 AC

07.08.1003 AC

08.08.1003 AC

09.08.1003 AC

10.08.1003 AC

11.08.1003 AC

12.08.1003 AC

13.08.1003 AC

14.08.1003 AC

15.08.1003 AC

16.08.1003 AC

17.08.1003 AC

18.08.1003 AC

19.08.1003 AC

20.08.1003 AC

21.08.1003 AC

22.08.1003 AC

23.08.1003 AC

24.08.1003 AC

25.08.1003 AC

26.08.1003 AC

27.08.1003 AC

28.08.1003 AC

29.08.1003 AC

30.08.1003 AC

31.08.1003 AC

01.09.1003 AC

02.09.1003 AC

03.09.1003 AC

04.09.1003 AC

05.09.1003 AC

06.09.1003 AC

07.09.1003 AC

08.09.1003 AC

09.09.1003 AC

10.09.1003 AC

11.09.1003 AC

12.09.1003 AC

13.09.1003 AC

14.09.1003 AC

15.09.1003 AC

16.09.1003 AC

17.09.1003 AC

18.09.1003 AC

19.09.1003 AC

20.09.1003 AC

21.09.1003 AC

22.09.1003 AC

23.09.1003 AC

24.09.1003 AC

25.09.1003 AC

26.09.1003 AC

27.09.1003 AC

28.09.1003 AC

29.09.1003 AC

30.09.1003 AC

31.09.1003 AC

01.10.1003 AC

02.10.1003 AC

03.10.1003 AC

04.10.1003 AC

05.10.1003 AC

06.10.1003 AC

07.10.1003 AC

De taper for mye. Beleiringen av de to byene forsetter. Mot slutten av dagen vinner Ylaruum luftkrigen.

24.05.1003 AC. Ylaruum tar Selenica og Corunglain. Partiet drar hjem igjen. Rannulf flykter sammen med Elena, Alias og Dragonbait, men både Alias og Dragonbait blir tatt til fange. Rannulf og Elena rømmer til Haven. Zandra, Zems kone drar til Alphatia.

25.05.1003 AC. Ethengar blir slått tilbake, men Ylaruum gjør store framsteg. De tar alt land syd, nord og øst for Alfheim blir tatt.

26.05.1003 AC. Ylaruum fanger elite hæren til Darokin. Darokin City blir beleiret.

27.05.1003 AC. Darokin City blir tatt. Darokin overgir seg.

28.05.1003 AC. Klokken 8.46 om morgenen angriper Ethengar Ylaruum.

29.05.1003 AC. Angrepet mislykkes, og Ylaruum går til motangrep.

30.05.1003 AC. Ylaruum tar nesten alt av Ethengar.

31.05.1003 AC. Ethengar overgir seg.

01.06.1003 AC. Klokken 1.46 om morgenen angriper Ylaruum Glantri.

02.06.1003 AC. Glantri bryter igjennom fronten til Ylaruum

flere steder.

03.06.1003 AC. Glantri tar mye av Darokin og litt av Ethengar.

04.06.1003 AC. Ylaruum angriper Alfheim som ikke har noe her igjen,

p.g.a. borgerkrigen der for ca. et år siden.

05.06.1003 AC. Alfheim overgir seg.

06.06.1003 AC. Glantri tar nesten hele Darokin, bortsett fra enkelte små steder. Rannulf blir nemlig utnevnt til keiser over land 53. Han

kaller landet sitt for Essembria. Allan Ray blir også utnevnt til keiser

over sitt land. (Land nr. 50). Han kaller landet sitt for Persia.

07.06.1003 AC. Folket utnevner Iliskjegg til keiser i land nr. 49 og

Zems til keiser i sitt. (Land nr. 51). Iliskjegg kaller sitt land for

Swizz og Zems kaller sitt for Latvia. Galafried, Rannulf, Zems, Allan

Ray, Iliskjegg og Alatyx kommer sammen for å danne en union. De vil

kalte unionen for United States of Karamikos- USK. De kommer frem til

en avtale, og USK blir proklamert som en stat.

08.06.1003 AC. Representanter fra Alphatia og Thyatis kommer sammen

for å diskutere de nye emperiene Ylaruum, USK og Glantri. De tilkaller

partiet og Rannulf for å diskutere en plan for å ta Ylaruum. De kaller

planen Operasjon Sjøeløve, og den vil starte om 6 dager.

09.06.1003 AC. Klokken 4.00

om morgenen angriper Ylaruum

Thyatis og Alphatia.

10.06.1003 AC. Ylaruum

bryter igjennom Thyatis

linjer. De fanger også

Thyatis elite hær. Tykk tåke

kommer inn fra nord, og

Ylaruum må utsette sitt

angrep på Alphatia.

11.06.1003 AC. Ylaruum

marsjerer mot Thyatis City.

Ingen ting kan stoppe dem.

Heldigvis greier mesteparten av kongefamilien å rømme.

12.06.1003 AC. Ylaruum beleierer Thyatis City.

13.06.1003 AC. Thyatis City blir tatt.

14.06.1003 AC. VENDEPUNKTET. Operasjon Sjøeløve er startet. Heldigvis

latter tåken, og i den 5. store sjøkrigen vinner Alphatia over Ylaruum.

Store styrker fra Alphatia angriper samtlige av Ylaruums styrker i

Thyatis. Partiet samler sine styrker og hjelper til de også. De befrir

b.l.a. Kønendass. Rannulf befrir jerngruvene i den nord vestligeste hjørne

av Thyatis. Thyatis blir befridd, og Rannulf blir tildelt gruveområdene.

(Land 53 b.) Tapene på begge sider er meget høye.

15.06.1003 AC. Glantri går til angrep på Atruaghin Clans.

16.06.1003 AC. En pest rammer Glantri. Nesten alle innbyggerne dør

helt plutselig.

17.06.1003 AC. Ylaruum angriper Glantri og Atruaghin Clans.

18.06.1003 AC. Ylaruum gjør store framsteg i begge disse land.

19.06.1003 AC. Glantri og Atruaghin Clans overgir seg.

20.06.1003 AC. Ylaruum angriper Norworld, Heldann Frøholds og Wendar.

21.06.1003 AC. Heldann Frøholds blir tatt.

22.06.1003 AC. Rubinen som passet på Wendar forsvinner. Ylaruums leder

blir utsatt for et mordforsøk.

23.06.1003 AC. Wendar blir tatt.

24.06.1003 AC. Norworld blir tatt.

25.06.1003 AC. Klokken 5.08 om morgenen går Alphatia og Thyatis og USK

til angrep på flere av Ylaruums provinser.

26.06.1003 AC. Den største sjøkrigen starter mellom Ylaruum på den ene

siden og Alphatia, Thyatis og USK på den andre.

27.06.1003 AC. Enkelte av byene i Norworld blir befridd. (Land 39).

Landet blir proklamert som et eget land. De kaller seg for Talar Isles.

28.06.1003 AC. Thyatis og Alphatia går i land i A. Clans.

29.06.1003 AC. Land 41 blir befridd. De kaller seg Cortinth.

30.06.1003 AC. Landene 31, 40 og 42 blir befridd. 31 kaller seg for

Westor, 40 kaller seg for Ishaka og 42 kaller seg for Skarma.

01.07.1003 AC. Den store sjøkrigen slutter. Ylaruums flåte blir

drevet på flukt.

02.07.1003 AC. Thyatis og Alphatia begynner å befri Shirens og

Darokin. Samtidig går de også i land i Vestland og Ostland.

03.07.1003 AC. Shirens blir befridd. (Land nr. 14).

04.07.1003 AC. Harde kamper over hele kontinentet. Alias og Dragonbait

blir funnet og befridd.

05.07.1003 AC. Darokin, d.v.s. deler av det blir befridd. (Land nr. 6).

06.07.1003 AC. Ostland blir befridd. (Land nr. 4).

07.07.1003 AC. Vestland blir befridd. (Land nr. 12).

08.07.1003 AC. Land nr. 34 river seg løs fra Thyatis. De vil være en

egen stat. De kaller seg for Hamail.

09.07.1003 AC. Land nr. 44 blir befridd. De kaller seg Eagle.

10.07.1003 AC. Land nr. 43 blir befridd. De kaller seg Cotor.

Land 41 blir splittet i flere små. 32, 33, 35 og 36 oppstår i tillegg

til 41. 32 kaller seg for Narmini, 33 kaller seg for Ortugavn, 35 kaller

seg for Fallor og 36 kaller seg for Ignavus.

11.07.1003 AC. Land nr. 45 blir befridd. De kaller seg for Sachar.

12.07.1003 AC. Land nr. 46 blir befridd. De kaller seg for Guilds.

13.07.1003 AC. Land nr. 17 blir befridd. De kaller seg for Heldann F.

14.07.1003 AC. Dårlig vær over hele kontinentet.

15.07.1003 AC. Thyatis og Alphatia prøver å gå i land i Ylaruum. Land

nr. 54 blir befridd. De kaller seg for Quativ. Land 37 blir også

befridd. De kaller seg for Trandheim.

16.07.1003 AC. Land nr. 55 blir befridd. De kaller seg for New Hope.

Land nr. 58 blir også befridd. De kaller seg for Mandasa.

17.07.1003 AC. Land nr. 56 blir befridd. De kaller seg for Gualla.

Land nr. 57 blir også befridd. De kaller seg for Djiboutin.

18.07.1003 AC. Land nr. 59 blir befridd. De kaller seg for Summ.

19.07.1003 AC. Land nr. 60 blir befridd. De kaller seg for Cah.

Land nr. 61 blir også befridd. De kaller seg for Yew.

20.07.1003 AC. Land nr. 62 blir befridd. De kaller seg for Empath.

21.07.1003 AC. Land nr. 63 blir befridd. De kaller seg for Core.

22.07.1003 AC. Land nr. 64 blir befridd. De kaller seg for Jolom.

23.07.1003 AC. Døngar blir beleiret.

24.07.1003 AC. Ethengar City blir beleiret.

25.07.1003 AC. Døngar blir tatt. Land nr. 38 blir befridd.

De kaller seg New Rockhome.

26.07.1003 AC. Ethengar City blir tatt. Land nr. 15 blir befridd.

De kaller seg for Ethengar.

27.07.1003 AC. Land nr. 65 blir befridd. De kaller seg Magiciana.

Land nr. 71 blir også befridd. De kaller seg Wendai. Innbyggerne av

Broken Land tar litt land og danner land nr. 7. De kaller dette landet

for Broken Land.

28.07.1003 AC. Land nr. 66 blir befridd. De kaller seg for Codex.

29.07.1003 AC. Land nr. 67 blir befridd. De kaller seg for Silur.

30.07.1003 AC. Land nr. 68 blir befridd. De kaller seg for Tangar.

31.07.1003 AC. Land nr. 69 blir befridd. De kaller seg for Gledia.

32.07.1003 AC. Land nr. 70 blir befridd. De kaller seg for Uulaa.

01.08.1003 AC. Land nr. 72 blir befridd. De kaller seg for Sutoco.

02.08.1003 AC. Land nr. 73 blir befridd. De kaller seg for Attaca.

03.08.1003 AC. Land nr. 74 blir befridd. De kaller seg for Libaya.

04.08.1003 AC. Land nr. 75 blir befridd. De kaller seg for Otar.

05.08.1003 AC. Land nr. 76 blir befridd. De kaller seg for Fe.

06.08.1003 AC. Land nr. 77 blir befridd. De kaller seg for Ce.

07.08.1003 AC. Land nr. 78 blir befridd. De kaller seg for Yaggish.

08.08.1003 AC. Land nr. 79 blir befridd. De kaller seg for Isbnai.

Land nr. 80 blir også befridd. De kaller seg for Zo.

09.08.1003 AC. Land nr. 81 blir befridd. De kaller seg for Imo.

Land nr. 82 blir også befridd. De kaller seg for Als.

10.08.1003 AC. Land nr. 83 blir befridd. De kaller seg for Wonn.

Land nr. 84 blir også befridd. De kaller seg for Landon.

11.08.1003 AC. Land nr. 85 blir befridd. De kaller seg for Lashington.

Land nr. 86 blir også befridd. De kaller seg for Olympii.

12.08.1003 AC. Land nr. 87 blir befridd. De kaller seg for Antwort.

Land nr. 88 blir også befridd. De kaller seg for Que.

Land nr. 89 blir også befridd. De kaller seg for Uui.

13.08.1003 AC. Wendar og Norworld blir befridd. Klokken 2.06 om

morgenen angriper Alphatia, USK, New Rockhome og Thyatis Ylaruum langs

hele dens grense. Litt etter litt viker Ylaruums hærer unna.

14.08.1003 AC. Provins nr. 19 blir tatt av Thyatis. Provinsen blir

kalt Latrui. Partiet går til angrep på provins nr. 24 og nr. 23.

Thyatis går til angrep på provinsene 29, 20 og 19. Alphatia går til

angrep på provinsene 21 og 30. New Rockhome går til angrep på 22, 25 og

28.

15.08.1003 AC. Provins nr. 21 blir tatt over av Alphatia. Provinsen

blir kalt Faulin. Partiet forsetter angrepet i sine provinser.

16.08.1003 AC. Provins nr. 22 blir tatt av New Rockhome. Provinsen

blir kalt for Gills. Forsatt fremgang for partiet.

17.08.1003 AC. Provins nr. 23 blir tatt av Rannulf. Provinsen blir

kalt Molo. Zems og Galafried blir hardt skadet, men Darya og Zandra

redder dem.

18.08.1003 AC. Provins nr. 25 blir tatt av New Rockhome. Provinsen

blir kalt Zam. Rannulf og Bargel (P.S. ingen av de to andre Barglene,

dette er en tredjemann) får en spesiell artifact og en spesiell bracers

hver. Dette får de av en gud p.g.a. en spesiell situasjon som vil oppstå

senere. Iliskjegg og Alatyx blir litt skadet, men det er ikke noe

alvorlig.

19.08.1003 AC. Provins nr. 29 blir tatt av Thyatis. Provinsen blir

kalt Alam. Partiet forsetter krigen denne dagen.

20.08.1003 AC. Provins nr. 20 blir tatt av Thyatis. Provinsen blir

kalt Macor. Ingen stor fremgang for partiet i dag.

21.08.1003 AC. Provins nr. 24 blir tatt av partiet. Provinsen blir

kalt Faza (ikke Baza).

22.08.1003 AC. Provins nr. 30 blir tatt av Alphatia. Provinsen blir

kalt Julis.

23.08.1003 AC. Provins nr. 28 blir tatt av New Rockhome. Provinsen

blir kalt Mah.

24.08.1003 AC. Provins nr. 27 blir angrepet av alle de allierte.

Den største luftkrigen starter.

25.08.1003 AC. Kampene forsetter. Skipet til partiet tar mye skade, og

må lande.

26.08.1003 AC. Ylaruum går til motangrep.

27.08.1003 AC. Motangrepet forsetter, men det mislykkes.

28.08.1003 AC. En snikmorder dreper keiseren av Thyatis.

29.08.1003 AC. Ylaruum City blir beleiret.

01.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

02.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

03.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

04.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

05.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

06.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

07.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

08.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

09.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

10.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

11.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

12.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

13.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

14.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

15.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

16.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

17.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

18.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

19.09.1003 AC. Beleiringen fortsetter.

20.09.1003 AC. Ylaruum City blir tatt. Ylaruum overgir seg, men

lederen slipper unna. Etter 170 dager med krig er det endelig fred.

25.09.1003 AC. Landene 86, 87, 88 og 89 allierer seg og danner en ny

stat. De kaller seg Aqualort.

20.09.1004 AC. Landene 19 til 30 allierer seg og danner New Ylaruum.

Da partiet som de første stormet inn i bunkeren til lederen, kom de

til slutt inn i et stort rom. I andre enden stod det en gammel mann.

Plutselig skrek han ut en forbannelse. "Når 48 timer er omme, vil

Trixidante, nattens gud, slukne solen. Fra den tid vil det være evig

mørkt." Deretter begynte han og le og forsvant i løse lufta.

Partiet fikk raskt tak i Merlin. Heldigvis hadde han hørt om en

gammel legende. "En gang for lenge lenge siden ble det laget en

artifact. Den var det eneste som kunne drepe Trixidante. Men en dag

fikk Trixidante tak i denne gjenstanden, og han knakk den i 7 deler.

Disse delene gjemte han på 7 forskjellige steder på jorden." Videre

fortalte Merlin det han viste om hvor disse lå. Den første lå ett eller

annet sted i Alfheim. Partiet fikk Rannulf til å telepote dem til

hovedstaden der. Etter å ha kranglet litt med bibliotekaren, fant de

endelig ut hvor dette stedet var. De kom trykt frem til dette stedet.

Det var to hus her. Et stort og et lite. Partiet gikk inn i det lille

først. Her fikk de en varm velkomst i form av 2 krigere og 1 magiker.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.

Med ned og neppel og en feiltagelse fra min side i løse lufta.



ARCON 6

Spillfestivalen 1990

ARCON 6 er nå under arbeid, noe vi antar de fleste har lagt merke til: FREMSKRITTSRAPPORT 1 kom tidlig i måneden, og den er blitt delt ut både på Ar- es og hos Blindgjengerne, samt selvsagt hos alle Norges Spillspecialister. Skulle fremskrittssrap- porten likevel ha unngått ditt blikk, er intet enkl- ere enn å få en, eller flere (evt. til misjoner- ing...). Prøt med oss på Bjølsen, ring eller skriv til Spillspecialisten i Oslo (Pilestredet 7, 0180 OSLO 1 - tlf. 41 43 36), så får du den overlevert/ tilsendt. Det VI først & fremst er interessert i, er om du kan tenke deg å være med og hjelpe til med kongressen. ARCON kan ikke avholdes uten stor fri- villig innsats: Alt, fra egne spill/turneringer du kunne tenke deg å stå ansvarlig for, til at du bare kan tenke deg å jobbe noen timer, er av interesse. Kontakt oss på samme adresse som angitt over.

Partiet begynner nå å løpe alt de kan mot utgangen mens de hele til fyrer av Magic Missiles mot Aliensene. Plutselig dukker det en opp foran Alias. Den greier ikke å få tak i henne, men halen dens slår våpenet ut av hendene hennes. Sverdet som var et Luckblade, faller ned en sjakt. I neste sekund blir monsteret truffet av Magic Missiles for de andre. Plutselig bøyer Rannulf seg ned og tar opp noe. Galafried hjelper han. Alias bruker en Wish som hun har i en ring, for å få tilbake Luckbladet. Tilslutt kommer de til dimensjons døren, og de hopper inn. De har kommet inn i et rom uten dører, og før de går videre setter de seg ned for å hvile seg. Rannulf bruker alle de Wish som han har memorisert, for å prøve å få tilbake Dragonbait, Elena og Misham. Dessverre greier han bare å få tilbake Dragonbait. Etter å ha hvilt begynner de å lete etter hemmelige dører. Plutselig begynner taket å senke seg. De har utlært en felle. Galafried holder hodet kalt, og kaster Disintergrate på veggen. Heldigvis for partiet var det en gang på andre siden.

Så langt har vi kommet hittil. A ja, det glemte jeg å fortelle. I de 10 månedene mellom tvekampen og dette oppdraget, brukte partiet tiden sin til å forske på nye formler og magiske gjenstander. Rannulf vant både krigen med Darokin og den med Shirens. Han ble utnevnt til hersker over disse landene. Plutselig en dag gikk Alfheim til angrep på ham. Også denne kampen vant han. Da keiseren av Thyatis ble drept, var det Rannulfs kone som var den neste til å arve. Rannulf ble da også utnevnt til Keiser av Thyatis, noe som gjorde han til den mektigste personen i verden. Iliskjegg fikk litt land av ham, og det gjorde Zems også (Se det store kartet).

verdenen retta
etter krigen

smykket bort i et hjørne. Det var ikke noe mer i dette huset, så de gikk inn i det store. Det store huset viste seg å være et tempel. Tempel of Zoot for å være nøyaktig. Etter å ha funnet den første delen av artifactet, ville partiet også finne skatter, men etter å ha kommet inn i en gang, begynner det å sive ut gass, og partiet besvimer. Da de våkner igjen, er de innelåst i et rom. Alt er tatt fra dem forsett fra artifactet nr. 1 og diktene. Nå må de løse gåten om hvordan denne skal brukes. Det gjør de tilslutt. Del 1. kan kaste Fireball på kommando. Partiet bruker nå dette til å smelte døra, og tilslutt finner de også igjen tingene sine. I det de går ut, hører de plutselig en stemme si: "Bra, nå har dere 48 timer ekstra til å finne neste del."

Deretter flyr partiet rundt om i hele verden og finner en etter en av delene, tilslutt har de bare 2 igjen. Den ene er i Alphatia. Dit drar partiet. Da de kommer dit, blir Alaty og Iliskjegg og til dels også Zems sett ned på hele tiden. De finner ut hvor delen ligger, og betaler et reise byrå for å teleportere dem dit. D.v.s. Iliskjegg aksepterer ikke prisen, og han stikker syddover. Resten av partiet drar avgårde. Iliskjegg reiser i flere timer før han finner ut at han vil gå glipp av mange skatter. Han bruker et Wish og dermed er han sammen med de andre.

Tilslutt finner de Trixidante. Men Trixidante er sterk, og i første runde faller Iliskjegg, deretter følger Allan, Alaty og Galafried. I det han besvimer, ser han at Gandalf som har blitt tatt til fange av Trixidante, har kommet seg løs. Gandalf får tak i artifactet som Trixidante har gjemt, og han slenger det til Zems. Zems bruker det og Trixidante forsvinner. Deretter helbreder han de andre igjen. Galafried bruker en Teleport, og dermed er de tilbake i Hagen igjen.

Tiden går, og tilslutt blir det slutten av 1004 AC. Hele partiet deltar da i en kamp om hvem som skal være konge i Corinth. Tradisjonen er nemlig slik at hvert år skal en slåss om hvem som skal være konge det neste året. Vinneren av hver tvekamp vil gå til finalen.

Rannulf er opptatt med 2 kriger på denne tiden. En med Darokin som vil ha igjen landet sitt, og en med Shirens som bare vil ha mer land. Den første som faller i tvekampen er Allan Ray. Den neste ut er Zems. Deretter trekker Iliskjegg seg, og tilslutt faller Alaty.

I finalen går det ikke så veldig bra for Galafried. Han greier seg lenge, men tilslutt velger han å trekke seg. Vinneren blir Bargel. 10 måneder senere, blir partiet innkalt av Merlin. Flere andre høylevels folk blir også tilkalt. Merlin forteller at siden Trixidante er borte kan dagens gud få holde på som han vil. Nå må alle sammen dra igjenom 7 dimensjoner for å finne 7 deler som sammen skal utgjøre en nøkkel.

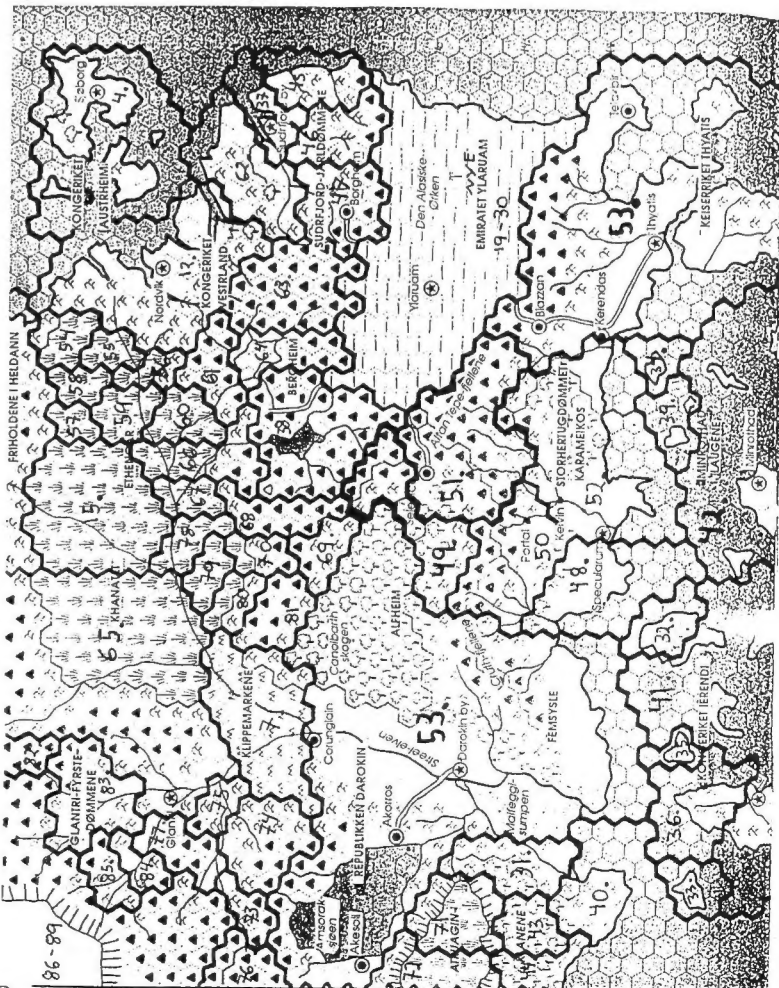
Merlin åpner en port inn til den første dimensjonen for partiet sammen med de andre går inn. De som går inn er: Galafried, Allan Ray, Iliskjegg, Alaty, Zems, Rannulf, Cracos, Alias, Dragonbait, Bargel, Zandra og Darya. De kommer inn i et gang. Etter å ha gått litt, kommer de frem til en dør. Alaty dirker den opp, og de går inn.

Plutselig åpner hele gulvet seg, og alle detter ned en sjakt. I bunnen av sjakten, er det også et rom, men dette er fullt med 9 Røde Drager. Etter en hard kamp, der Alaty går i bakken, vinner de. Dette er mest takket være Dragonbait og hans Wyrmslayer sverd. Alaty blir kastet Raise Dead Full på, og så begynner de å undersøke alle skattene. Plutselig dukker det opp 2 mennesker til. De kaller seg Elena og Misham. De forteller at de har blitt sendt av Merlin for å hjelpe partiet.

Etter å ha delt skattene går de inn en dør. I enden av den ligger den første delen av nøkkelen. Det er også en dør ut til neste dimensjon her og de går inn.

Etter å ha gått en stund hører de plutselig en høy hisse lyd. Den er veldig nærme, men ingen kan se noe. Allan bruker sitt infravision men kan ikke se noe. Rannulf står da på sin Bevegelse detektor, og da får han øye på at det er bevegelser overalt. Men de kan ikke se noen! (Noen som kjenner seg igjen?).

Plutselig hopper noe opp bak Elena. Monsteret griper fatt i henne. I en ren refleks knekker hun Staffen sin. Øyeblikkelig kommer det en voldsom eksplosjon. Misham som står inntil henne blir blåst i filler.



PÅ EVENTYR I GREYHAWK OG OMEGN

Elisabeth, en alvisk T/MU hadde kommet til den lille landsbyen Eiklund. Der møtte hun en halvgal halvling som red på en Sankt Bernhard og som også hadde en katt og en fugl som kjæledyr. Sammen med en sløv bonde og en prest bestemte de seg for å reise inn til Greyhawk. Under den første natta ble partiet angrepet av noen ulver. Halflingen (som heter Bazar) stakk av og fikk ulveflokkene i hælene. Han greide å lure vekk alle ulvene utenom lederen, som han såvidt greide å drepe. Heltene kom seg inn til byen uten flere problemer. Vaktpostene holdt på å le seg ihjel da de så Bazar komme ridende på hunden sin, dessuten ble en enormt plagsom vaksjef forelsket i Elisabeth.

Etter å ha kommet seg inn i byen spillet partiet seg opp. Elisabeth og Bazar prøvde å finne en våpenbutikk, presten dro et tempel og bonden til et vertshus. På vei til våpenbutikken ble Elisabeth og Bazar utsatt for et ransforsøk. De greide å distrahere ransmannen lenge nok til at de greide å komme seg unna. De greide å komme seg til våpenbutikken og kjøpte seg noen nye våpen, men utenfor stod ransmannen

og ventet. Bazar og hunden hans greide å irritere butikk-eieren så mye at han kastet SLEEP på dem. Bølla som stod utenfor kom inn og gjorde ferdig jobben sin. Da partiet våknet var pengene og en del av våpnene deres borte, fuglen til Bazar var også blitt drept.

Patrik Sahlstrøm

VASKELISTEN

for de nærmeste ukene av vårsemesteret ser ut som følger:

- 24/4. Fredrik Ørlyng /
Patrik Sahlstrøm
- 1/5. Helge Nesøen
- 6/5. Erik Johannessen /
Kim S. Olsen
- 15/5. Jørn K. Hansen /
Sten Hugo Hiller

GOTHCON XIV

var på mange måter et svært og imponerende arrangement, selv om man denne gang ikke kom opp i det antall på 500 som arrangørene hadde satt som grense. Ved undertegnedes eneste tidligere Gothcon-besøk holdt kongressen til på Chalmers (Göteborgs svar på NTH), og hadde 800 medlemmer (fri påmelding), men etter at man mistet de lokalene, har arrangementet vært henvist til diverse skoler, med noe mindre plass. Etter å ha ankommet Göta-staden i god tid på torsdag aften, ble det kun begrenset tid til sightseeing, især for de mange fra den tallrike norske delegasjonen (ca. 25, hvorav halvparten trøndere) som hadde store ambisjoner i turneringene. Selv spilte jeg kun Paranoia som turnering, og hadde i det minste gleden av å avslutte scenarioet ved å avfyre min medbragte Tac-Nuke. Som så mange Paranoia-innretninger av dette slaget, hadde våpenet større virksom rekkevidden enn avstanden jeg skjøt det over; jeg, resten av gruppen, og store deler av Alpha Complex ble forvandlet til en vakker, lyserød sky... Og dessuten, og ikke minst, var jeg altså med på laget "Pressbyrå", som både hadde den vinnende rollepersonen, og ble hederlig omtalt for god rollespilling. Men da begynner vi å nærme oss resultatlisten fra de andre turneringene og konkurransene, der den norske innsatsen slett ikke var så ille i år heller:

DIPLOMACY: 1. Øyvin Wormnæs, 3. Per Westling (som riktignok bare er honorær nordmann)

CIVILIZATION: 3. Erlend Miller

KREMLIN: 3. Hans Thoresen

FIGURMALERKONKURRANSEN: Geir Aalberg fikk både 1. og 2. plass i klassen for enkeltfigurer, og 1.-3. plass i klassen for figurer under 54 mm!! En svenske som heter Lars Tornfeldt gjorde ham rangen stridig i klassen for 54 mm og oppover vant han 1.-3.

BRITANNIA: 3. Torbjørn Hestad

JUNTA: delt 3. Hans Thorvatn og Thomas Nilsen

TRIPPELTURNERINGEN: 1. Øyvin Wormnæs, 3. Erlend Miller

ADVANCED SQUAD LEADER: 1. Sigurd Thunem, 2. Eirik Nilsen, 3. Harald Thorvatn !!

Ikke minst trøndernes treippelseier tilslutt i ASL, gjorde nok et visst inntrykk: Turneringslederen refererte til den norske innsatsen ved å si at "Vi er invaderat!" Dessuten er det selvsagt "mycket snyggt" av Øyvin å gjenta GAaslids prestasjon fra i fjor. Gratulerer til alle vinnere!

JHB